Le opzioni disponibili del menu:

ESCI MAPPA - Ritorna al punto di vista di Paul nel Pannello di Controllo Principale.

INCONTRO CON TRUPPE FREMEN - Vi permette di incontrare truppe visibili e di dare loro degli ordini.

VEDI DENSITA' SPEZIA - (non disponibile inizialmente). Scorrete sulla mappa utilizzando la bussola o spostando il cursore all'angolo della finestra. La mappa di densità della spezia può essere utilizzata anche per mostrare l'occupazione delle vostre truppe passando dalla voce "Densità Spezia" a "Occupazione Truppe". La funzione delle vostre truppe viene mostrata con l'appropriato colore (giallo -raccolta della spezia, rosso -soldati, verde -ecologia). Per chiudere la finestra, cliccate sull'icona all'estremo angolo in alto sulla sinistra.

PRENDERE UN ORNITOPTERO/CHIAMARE UN VERME - Non disponibile inizialmente, consultate sotto per ulteriori informazioni.

TROVARE UN PROSPETTORE - Una volta che avete un prospettore che lavora per voi, potete cliccare su quest'icona per scrollare automaticamente per vedere dove si trovano. C'è una rappresentazione di Dune sulla sinistra del pannello. Cliccate sull'icona GLOBO DI DUNE per avere maggiori opzioni (consultate sotto GLOBO DI DUNE).

GLOBO DI DUNE

Mostra l'intero pianeta e permette di esaminarne ogni parte in dettaglio. Ruotate il pianeta utilizzando l'icona GLOBO DI DUNE e cliccate sulla sezione che desiderate vedere. Il menu presenta le seguenti opzioni:

ESCI DAL GLOBO ritorna alla MAPPA DI DUNE

VEDI RISULTATI per vedere il vostro stato. Mostra come la Casa degli Atreides si sta comportando nella raccolta della spezia, il numero di uomini che controlla, e il livello di carisma di Paul (vedi CARISMA). Ruotate il globo per vedere l'intera area che controllate (rossa) e quella controllata dagli Harkonnen (blu). Quando comincia il gioco Paul controlla l'1%, gli Harkonnen il 21%.

SALVA IL GIOCO

CARICA IL GIOCO

OPZIONI E LASCIA IL GIOCO - consultate le opzioni MUSICA qui sotto

MUSICA - L'opzione musica permette di ascoltare o escludere la colonna sonora. La sequenza musicale può essere alterata per essere suonata a seconda delle locazioni o in stile CD. Selezionando lo stile CD ogni traccia verrà suonata in sequenza o in ordine casuale.

Dune - la colonna sonora del videogioco è disponibile su Compact Disc dalla Virgin Records.

PERSONAGGI PRINCIPALI

Per parlare con i personaggi selezionate le opzioni illuminate. Verrà mostrata una visuale ravvicinata.

DUCA LETO: Vostro padre, il capostipite della Casa degli Atreides, risiede nel palazzo. Come ogni buon padre vi darà dei consigli quando ne avrete bisogno.

LADY JESSICA: Vostra madre, una donna dai poteri straordinari -quasi uguali ai vostri. Quando avete delle visioni lei è in grado di spiegarvele. Non lascia mai il palazzo, perciò lo conosce meglio di ogni altro;

DUNCAN IDAHO: Il vostro amico più vicino e il fidato luogotenente della famiglia. Controlla anche la produzione della spezia e vi avvisa sulle consegne.

THURFIR HAWAT: Il Mentant, o stratega, di famiglia.

GURNEY HALLECK: L'istruttore militare che è in grado di introdurre all'arte del combattimento. Il suo fascino e la sua intelligenza fanno di lui un utile mediatore.

L'IMPERATORE: Il Padishah Imperatore Shaddam IV, mente del potente impero feudale è il personaggio più potente del gioco. Nessun uomo può attraversargli la strada -se doveste farlo aspettatevi l'arrivo delle sue temute Saudaukar, le truppe d'assalto.

STILGAR: Il capo dei Fremen, l'uomo che tutti i Fremen rispettano e seguono. Prima di riunire delle truppe Fremen dovete prendere contatto con lui.

KYNES: Il planetologo o ecologista. Kynes è il solo uomo che abbia la visone e la conoscenza per trasformare Dune dal deserto quale è in un pianeta ospitale con abbondanza d'acqua e vegetazione.

I FREMEN

Sono gli indigeni di Dune, un popolo fiero e indipendente che sono riusciti ad adattarsi al terribile paesaggio del loro pianeta inventando degli abiti protettivi che raccolgono l'umidità del corpo. Vivono in caverne. Poiché hanno subito il dominio degli Harkonnen sono disposti a tutto per raggiungere la libertà e possono essere persuasi a lavorare e a combattere per i vostri scopi.
I Fremen hanno un sogno, che è quello di rendere Dune più ospitale e coperta di vegetazione. Aiutateli nel raggiungere il loro sogno conquistando Dune e sconfiggendo gli Harkonnen.

TRASPORTI

All'inizio il vostro solo mezzo di trasporto è un Ornitoptero, un elicottero con le ali che può condurvi in ogni parte di Dune. Se lo selezionate, uno schermo mostrerà la mappa e il pannello di controllo. Il cursore di direzione sul basso a destra farà scorrere la mappa -finché il globo non è girato su sé stesso. Per selezionare una destinazione, come una caverna, piazzate il puntatore sull'entrata e cliccate il tasto sinistro del mouse. La riga in alto vi dirà la direzione e il nome della caverna verso cui vi state dirigendo.

- NB: Fate attenzione a non entrare nel territorio degli Harkonnen

IL PALAZZO

Il gioco comincia all'interno del Palazzo occupato dalla vostra famiglia. Potete scegliere di esplorarlo o di andarvene e usare l'ornitoptero per esplorare il pianeta.

- NB: Il Palazzo in passato era stato occupato dal Barone Harkonnen e dalla sua corte. Non c'è molto da fidarsi di loro e possono aver lasciato dei ricordini poco desiderabili...

LA SPEZIA

Il materiale più prezioso in tutto l'universo, che possiede proprietà miracolose, è la spezia. L'Imperatore ha assicurato agli Atreides la licenza di estrarla da Dune - l'unico pianeta in cui è possibile trovarla. In cambio l'Imperatore si aspetta una percentuale, quindi è d'importanza cruciale mantenere le scorte a un certo livello. Il fallimento nel raggiungere questo scopo scaturirebbe in una sicura visita da parte dei Saudaukar. Quindi mandare all'Imperatore un sostanzioso quantitativo lo terrà lontano da Dune per un certo periodo di tempo.

LA RACCOLTA DELLA SPEZIA

Potete utilizzare la popolazione dei Fremen in tre ruoli differenti, uno di quali è la raccolta della spezia.

Per ottenere la spezia dovete iniziare a estrarla. Visitando le caverne dei Fremen e contattando il loro capo, Paul può convincere i Fremen a raccogliere la spezia per lui. Questo avviene selezionando OCCUPAZIONE TRUPPE per specializzarle nella raccolta della spezia.

Oltre alle tre caverne iniziali, dovrete convincere un prospettore a lavorare per voi e mandarlo in altre caverne per cercare di convincere altri Fremen a lavorare per voi. I Fremen occupati nell'estrazione della spezia vengono visualizzati in giallo sulla mappa.

MOTIVAZIONE

I Fremen lavoreranno per voi solo se sono motivati. Questo viene espresso tramite una percentuale che diminuisce se Paul dimentica di visitarli con regolarità. Se la motivazione diminuisce, in corrispondenza lo fa anche l'estrazione della spezia. Ci sono dei trucchi, come il sabotaggio, che si possono utilizzare quando la motivazione viene a mancare. La motivazione può essere aumentata aiutando i Fremen a rendere reale il loro sogno (vedi ECOLOGIA).

EQUIPAGGIAMENTO

Le caverne abbandonate possono contenere dell'equipaggiamento molto utile: raccoglitori (per aumentare l'estrazione della spezia), ornitopteri e armi. Abitanti del pianeta che si rifiutano di schierarsi da una parte o dall'altra possono sempre vendere equipaggiamento o armi.

VERMI

I shai-hulud o vermi della sabbia sono inestricabilmente legati alla spezia ed estremamente pericolosi. Attaccano senza provocazione, dirigendosi verso vibrazioni ritmiche provenienti da veicoli come i raccoglitori, creando una minaccia per la raccolta della spezia.
I vermi hanno un ruolo di primo piano nel gioco, soprattutto quando imparerete a utilizzarli per gli spostamenti.

CARISMA

Il grado di successo di Paul è indicato dal livello di carisma che cresce o diminuisce a seconda delle situazioni durante il gioco. Quando avrete convinto i Fremen a lavorare per voi il carisma salirà -mentre il carisma sale, così fanno le abilità telepatiche di Paul, permettendogli di comunicare a grandi distanze e motivando le truppe che si trovano lontano senza bisogno di viaggiare.
Paul avrà delle visioni durante il gioco a seconda del tempo trascorso e della quantità di spezia che si trova nel suo sangue (che trasforma i suoi occhi in blu come quelli dei Fremen). Le visioni vi danno informazioni che riguardano Dune: messaggi dell'Imperatore, attacchi a caverne o ai raccoglitori.

• In certi punti del gioco ci sono delle sequenze di aggiornamento che si immettono automaticamente.

CONFLITTI

Istruire Un Esercito

Una volta che siete entrati in contatto con Stilgar, il capo dei Fremen, potete cominciare a mobilitare un esercito contro gli Harkonnen. Essendo in contatto con esso, l'occupazione può essere cambiata permettendo ai Fremen di essere istruiti

alla guerra. La quantità di allenamento a cui sono sottoposti diventa cruciale per le prestazioni dell'esercito.
Potete aumentare l'allenamento dell'esercito chiamando Gurney Halleck (vedi PERSONAGGI) alle caverne.

Spionaggio

Una volta che avete selezionato le opzioni militari potete scegliere delle truppe che si occupino dello SPIONAGGIO per sapere l'esatta posizione e la forza delle fortezze degli Harkonnen. Solo le fortezze nelle vicinanze delle caverne possono essere selezionate. Le truppe in missione di spionaggio possono essere forzate ad attaccare in qualsiasi momento. Corrono anche il rischio di essere catturate; la loro abilità viene determinata dall'allenamento a cui sono state sottoposte.

Armi

Essere ben armato prima di ingaggiare gli Harkonnen in battaglia significa aumentare le vostre possibilità di vittoria. Esistono quattro tipi di armi:
Coltello Krys: un coltello da battaglia sacro per i Fremen.
Pistola Laser: Una pistola laser che può essere tenuta con una sola mano.
Tecnica Estraniante: Una scatola che amplifica il potere della voce e concentra il suono con poteri devastanti.
Atomiche: armi atomiche possono essere trovate solo conquistando delle fortezze Harkonnen.

Attacchi

Dopo aver scoperto le fortezze Harkonnen controllate la loro posizione sulla MAPPA DI DENSITA' SPEZIA disponibile nel gioco. Cliccando su OCCUPAZIONE TRUPPE potete rendervi conto dove si trovano le vostre truppe. Una fortezza blu indica una roccaforte Harkonnen. Cliccando sulla caverna e sulla fortezza potete muovere le truppe per l'attacco. Possono passare diverse ore prima che i vostri uomini si raggruppino, ma una volta pronti attaccheranno automaticamente.
Potete stare in contatto per vedere come se la cavano e mandare rinforzi (anche se ci vorrà tempo) o ritirarvi. Quando le truppe vengono perse non possono essere rimpiazzate anche se a volte potete liberare dei Fremen dalle fortezze.
E' possibile catturare dei capitani Harkonnen in grado di fornire preziose informazioni.
Se i Fremen vincono, Paul ha una visione di un forte Harkonnen che si trasforma in una caverna.

ECOLOGIA

Una parte del sogno dei Fremen è quello di trasformare Dune in un pianeta più ospitale sostituendo i suoi deserti con vegetazione e abbondanza della risorsa che più manca su Dune: l'acqua.
Aiutare i Fremen a raggiungere il loro sogno serve a più scopi all'interno del gioco:
1) Aumenta la loro motivazione
2) Piantare delle piante può forzare gli Harkonnen a uscire dai loro forti, poiché la vegetazione cresce a nord di dove loro risiedono.

Non potete iniziare l'ecologia finché non incontrate Kynes l'ecologista (vedi PERSONAGGI) che ha i bulbi necessari per la coltivazione su Dune. Una volta che l'avete fatto potete iniziare ad alterare l'occupazione delle truppe in ecologia, cambiando il loro colore in verde.

Trappole a Vento

Per iniziare l'ecologia dovete prima creare delle trappole a vento. Poiché l'acqua è estremamente scarsa su Dune, quest'ultima deve essere raccolta in ogni modo possibile. Le trappole a vento raccolgono l'umidità dell'aria e la passano alle riserve nelle caverne. Cambiando l'occupazione delle truppe in ecologia potete far sì che vengano costruite delle trappole a vento dove prima non esistevano, aumentando la loro capacità di coltivare. Per controllare se c'è acqua o una trappola a vento in una caverna, cliccate con il tasto sinistro del mouse per avere maggiori informazioni.

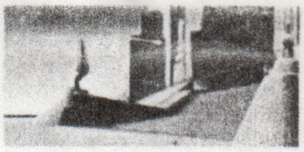
Coltivazione

Non potete sviluppare la vegetazione se non avete bulbi nell'inventario. Inviate truppe da Kynes per ottenerli o mandate truppe in cerca di equipaggiamento nella speranza di trovarne uno. Una volta che sono tornate con il bulbo, le truppe inizieranno immediatamente a coltivare la terra.
o NB: Tenete sotto controllo le truppe per tutto il gioco. Se un uomo smette di lavorare la sua motivazione è bassa o, nell'ecologia, ha finito l'equipaggiamento, i bulbi. Inviatelo a trovarne uno.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando Paul e i Fremen controllano il palazzo degli Harkonnen dopo aver conquistato tutti i forti di Dune.

D U N E™

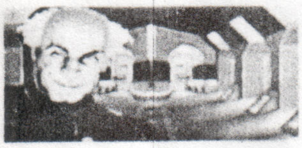

pag. 3

pag. 4

pag. 5

pag. 6

pag. 7


pag. 8

pag. 9

pag. 10

pag. 11

pag. 12

pag. 13

pag. 14

pag. 15

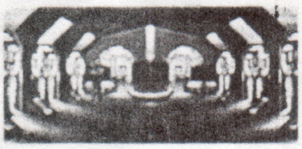
pag. 16

pag. 17

pag. 18

pag. 19

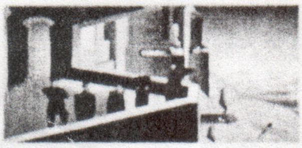
pag. 20


pag. 21

pag. 22

pag. 23

pag. 24


pag. 25

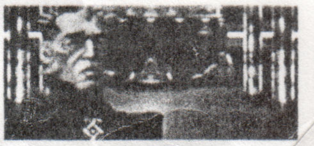
pag. 26

pag. 27

pag. 28

pag. 29

pag. 30


pag. 31